Alexi Sargeant & Cloven Pine Games present:

SECRET SCIENCE SEWER SIBLINGS

Собрался попробовать настольные ролевые игры? Круто! Вместе с друзьями (или незнакомцами, которые не против сыграть с тобой) вам предстоит рассказать историю. Ваша общая цель – сделать её интересной. Один из вас будет Мастером Игры (GM), который выполняет роль рассказчика и рефери, в то время как другие игроки создадут отдельных персонажей и будут играть за них.

Эта игра позволит вам рассказать небольшую историю о семье. **Ты и твои братья – живущие в канализации животные, мутировавшие в человекоподобных существ, разумом схожих с обычными подростками.** Мудрый наставник (тоже животное) обучил вас древним боевым искусствам. Но он был похищен! На выручку, братья!

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Чтобы создать персонажа, тебе нужно распределить значения по четырём характеристикам (то, что обычно называют «статами») и ответить на четыре вопроса. Запиши результаты на листе бумаги – это будет твой «лист персонажа».

Распредели значения 2, 3, 4, 5 по следующим статам: ПОДРОСТОК, МУТАНТ, НИНДЗЯ и СУЩЕСТВО
(Чем выше число, тем лучше характеристика!)

Ответь на вопросы:

К какому виду животных относится твоё существо?
Твои братья могут быть такими же или другими животными – семьи бывают разные! Примеры: аллигатор, крыса, енот, голубь, черепаха, бездомная собака, дикая кошка
Какое у него фирменное оружие?
(Пусть братья выберут разное оружие – так интересней!) Примеры: сабля, метательные ножи, посох, нагината, кистень, арбалет
Какова его роль в семье?
(Убедитесь, что братья выбрали разные роли!)
Примеры: прилежный ученик, бунтарь с золотым сердцем, тусовщик, техник, добродушный великан
Его любимая еда?
(Может быть одинаковая для всех братьев – просто закажите побольше, чтобы хватило всем!)
Примеры: пицца, мороженое, рамэн, сэндвичи, картофель фри

ИГРА И БРОСКИ КУБИКОВ

Послушай, как GM описывает окружение и ситуацию. Ответь на его вопросы (например, «Какое у вас любимое место на вашей подземной базе?»). Дай такие ответы, которые считаешь крутыми. Рассказывай, что делает твой персонаж по ходу истории (и говори его голосом, если хочешь!). **Когда ты скажешь, что пытаешься сделать что-то сложное, GM попросит тебя бросить шестигранный кубик и сравнить выпавшее на нём число с одним из твоих статов.**

Для успеха тебе нужно выкинуть число меньше или равное твоей характеристике. Если это так – твой персонаж преуспел, и ты можешь описать, как круто это выглядело. **При результате броска, равном значению твоего стата, GM добавит осложнение к твоему описанию. Если же число на кубике больше значения характеристики, то ты полностью в руках GM-а:** он может решить, что тебе не удалось совершить задуманное, или же удалось, но результат оказался не таким, как ты рассчитывал.

Используй стат ПОДРОСТОК, когда хочешь выполнить клёвый трюк, хакнуть что-то или остудить чей-то пыл.

Используй стат МУТАНТ для необычных умений, таких как магия или сверхспособности.

Используй стат НИНДЗЯ для скрытности или чтобы надирать задницы.

Используй стат СУЩЕСТВО, чтобы воспользоваться своим особым звериным чутьём или характерными для твоего животного особенностями, такими как панцирь или когти.

В неоднозначных случаях используйте то, что кажется наиболее близким.

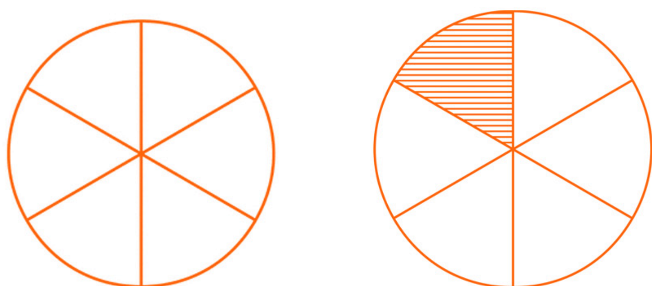
Если то, что ты делаешь, как-то связано с одним из ответов, которые ты дал при создании персонажа, брось дополнительный кубик и засчитай наименьший результат. Например, ты можешь получить дополнительный кубик, применив свое фирменное оружие, играя свою привычную роль в семье, предлагая любимое блюдо или используя свои звериные инстинкты.

Существует способ перебросить неудачный результат. **Братья могут подколоть или приободрить тебя, и отметить кусок Командного Пирога, чтобы позволить тебе перекинуть любой брошенный кубик.** В начале игры Командный Пирог состоит из количества кусков, равного количеству игроков, включая GM-а. Ты не можешь перебрасывать один и тот же бросок более одного раза.

Если все куски Командного Пирога отмечены, вы больше не можете помогать друг другу до тех пор, пока вместе с братьями не **пополните его запас, направив повествование таким образом, чтобы рассказать о силе командной работы или семейных уз.** Это может происходить в настоящем или во «флэшбэке» – например, это может быть сцена тренировки («тренировочный монтаж»). GM может задать несколько вопросов, чтобы наполнить сцену деталями, после чего восстановит вам все куски Командного Пирога.

Наконец, одним из последствий проваленного броска может быть Метка Уязвимости (подойдёт покерная фишка или любой жетон), которую GM разместит на одном из твоих статов. **Метка Уязвимости обозначает, что ты чувствуешь неуверенность по поводу этой части своей личности. Ты не можешь выполнять проверку отмеченной характеристики до тех пор, пока ты или твой брат не предпримите соответствующих действий, чтобы помочь** (это может быть загадочный исцеляющий удар из вашего боевого искусства или серьёзный разговор с братом). После этого пройди проверку отмеченного стата, и при успешном броске метка убирается. При провале, как обычно, ты в руках GM-а.

Это все правила, которые нужно знать! Приятной игры.



Образец Командного Пирога для 5-ых игроков (целого и с одним отмеченным куском)



Информация для GM-а

Йоу! Ты Мастер Игры? Класс. Твоя основная задача – способствовать рассказу хорошей истории, уделять внимание другим игрокам и получать от этого удовольствие. Это верно для любой игры! А вот советы конкретно для этой:

Играй, чтобы узнать, как семья из канализации спасёт своего наставника. Обрисуй проблемы и спроси братьев, что они будут делать. Позволь угрозе нависнуть над ними, раззадорь их, прежде чем нанести основной удар. Дай братьям шанс и спроси, как они им воспользуются.

Наполни жизнь братьев крутым экшеном и семейной драмой. Вы создаёте классный мир, в котором есть мутанты, обитающие в канализации – прямо как в ваших любимых мультфильмах и комиксах. Но кроме того, вы рассказываете историю о семье, поэтому сосредоточь повествование на этом. Рассказывай и задавай вопросы об отношениях братьев друг с другом и со своим наставником.

Попроси бросить кубик, когда ситуация становится рискованной. Не привязывайся слишком сильно к какому-то определённому варианту развития событий. Не важно, что выпало – положение дел должно измениться. В Secret Science Sewer Siblings не бывает таких результатов бросков, при которых «ничего не произошло»! При провале братья в твоих руках – пусть случится чему-нибудь интересное, что продвинет историю вперёд.

Задавай много вопросов и используй ответы. Пусть другие игроки помогут тебе сформировать этот мир и добавить подробностей об их семье. Это облегчит твою задачу! Ты даже можешь спросить их напрямую: «О каком зле, скрывающемся в городе, вас всегда предупреждал ваш наставник?» Бам! Ещё одна угроза в твоём арсенале.

Как начать игру? Скажи братьям, что они вернулись в свою штаб-квартиру в канализации после вылазки на поверхность. Опиши (или попроси их помочь тебе описать), что всех их вещи беспорядочно разбросаны. И сообщи, что их наставника нигде нет! Как только они осознают произошедшее – бам! – враги атакуют их из засады!

Кто же устроил засаду? В начале игры или в любой другой момент, когда тебе понадобится ввести врагов, ты можешь кинуть кубики по этой таблице (или выбрать что-то на своё усмотрение):

1. Киборги	1. Акулы из канализации	1. Стреляют лазером!
2. Гиганты	2. Инсектоиды	2. Каратисты!
3. Панки	3. Свинолюди	3. Играют рок!
4. Самураи	4. Разумные обезьяны	4. Из будущего!
5. Вампиры	5. Люди-грибы	5. Из-под земли!
6. Телепаты	6. Змеи	6. Из космоса!

Что дальше? Подкинь им подсказки даром, но добавь задачи, для решения которых понадобится проверить их навыки и прочность братских уз. Спроси, что они будут делать. Повтори!

Как закончить? Дай им шанс освободить своего наставника после финальной битвы, погони или скрытного проникновения – смотря что лучше подойдёт по смыслу для вашей истории. Разыграйте это воссоединение, и может быть даже последнюю сцену о прочности семейных уз, чтобы завершить эпизод. В конце поблагодари игроков за участие в игре. Если все захотят вернуться и снова сыграть в Secret Science Sewer Siblings, попроси их придумать небольшой тизер о том, что будет в «следующей серии». Используй эту информацию, чтобы подготовить отправные точки для новой сессии.

Что делать, если нужно добавить осложнений и повысить ставки? Вот несколько вариантов (их иногда называют «ходы GM-а»), которые ты можешь интерпретировать (и комбинировать) так, как тебе нравится:

- Покажи, куда им нужно направиться – прямиком в опасность!
- Покажи, что они попали в ловушку.
- Раскрой страшный секрет об их наставнике.
- Посей раздор между братьями.
- Используй Метку Уязвимости.
- Введи физический или социальный барьер.
- Столкни их с другими подростками, мутантами, ниндзя и/или существами.



@ClovenPineGames
cloven-pine-games.itch.io

With thanks to:
John Harper for *Lasers and Feelings*
Kevin Eastman and Peter Laird for *Teenage Mutant Ninja Turtles*
Vincent and Meguey Baker for *Apocalypse World*